Game Design Document II: A aplicação

Olá, futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e essa é a Aula 7 da disciplina de Game Design. Inicialmente vou apresentar a progressão em um jogo para complementar o restante do documento de GDD a fim de um melhor entendimento do designer e do time, depois vamos entender porquê criar o GDD, sua real importância e manter a documentação atualizada e por fim, demonstrar quais as aplicações da documentação apresentada até aqui em jogos e alguns GDDs como exemplo

Sabemos que alguns jogos são desenvolvidos em três meses, ou até menos. Outros demoram muitos anos para serem finalizados, até 5 ou 6. Não importa quanto duram projetos longos, cada um passa por fases bem definidas que têm se tornado padrão em toda a indústria. Vamos analisar rapidamente esses passos, para entendermos melhor onde o GDD se encaixa, em que período começamos a elaborá-lo e até quando ele será útil.

A documentação ao criar um jogo é extensa, além dos documentos, outras tarefas acompanham os game designers desde o início do projeto. Mas é durante a pré-produção que iniciamos o GDD e ele poderá - ou não - ter todas as sessões que vimos na última aula. Se o seu jogo não vai ter multiplayer, por exemplo, essa sessão não vai existir, e assim por diante. importante é ter um documento de design do jogo que detalha tudo o que va

acontecer nele. Este é o segredo. E ele deve estar devidamente elaborado porque outros profissionais dependem dele, por exemplo, os rsos presentes no GDD tornam-se requisitos dos quais o plano de produção de arte e o documento de design técnico são criados. Lembrando que eventualmente, se o GDD for impresso no papel, é capaz de depois de um certo tempo ele ter o tamanho de uma lista telefônica, por isso um arquivo perdido no computador do game designer é impossível de manter atualizado e provavelmente não vai ser lido por ninguém. Lembrem-se sempre de utilizar ferramentas online de compartilhamento de documentos para atualizações constantes e acesso do time todo, como o Google Drive ou o Onedrive da Microsoft - além de muitos outros com funcionalidades semelhantes.

Além das sessões que descrevemos na última aula, para complementar o GDD, vamos precisar ser específicos ao pensar sobre como a jogabilidade se desenrola para os jogadores ao longo do jogo. E como isso acontece é normalmente chamado de progressão. Aproveitando que tocamos no assunto, a progressão em um videogame pode ser dividida em duas categorias: jogador e jogo. A progressão do jogador é o jogador que aprende as regras e as mecânicas enquanto desenvolve suas habilidades. Por exemplo: alguém aprendendo a fazer uso do movimento baseado em entrar em portais, como no jogo Portal da Valve, o jogador precisa atirar com arma que dispara portais coloridos para entender que é preciso entrar no portal azul para sair no laranja, e vice-versa. Enquanto a progressão do jogo se refere ao desenvolvimento do personagem do jogador ao longo do jogo, passando por campanhas, aventuras ou fases. O progresso dentro do jogo diversas vezes é definido pelo nível do jogador - ou Level, Level 1 iniciando o jogo e Level 50 bem mais avançado na história. Por exemplo, em jogos de estratégia: o desbloqueio de novas tecnologias para serem construídas depende da evolução do jogador ao longo do jogo.

A dica é usufruir tanto do progresso do jogo quanto do jogador. Há uma diferença entre a progressão normal definida pelo personagem ou jogador e a progressão que é multi-sistema ou meta-jogo - pode ser chamado de meta-game também. Conforme o jogador melhora ao longo do tempo usando o jogador ou a progressão do jogo, é um aumento gradual. Podemos usar aqui a evolução de uma habilidade natural, "ande antes de correr". Já os designs de meta-jogo diferem da progressão normal: Aqui, a progressão do jogador se move entre o jogador e o jogo conforme eles progridem. Você não pode dominar o jogo adequadamente sem se concentrar em ambos os lados da equação. Usando o jogo de estratégia como exemplo, alguém que é bom no lado do combate tático, mas não consegue descobrir o desenvolvimento da base e a evolução das tropas, descobrirá que suas tropas estão mal equipadas para sobreviver a ataques alienígenas posteriores. Por outro lado, alguém que se concentra somente em pesquisa e desenvolvimento de base, mas não é tão bom no combate tático, vai ter suas tropas massacradas em todos os combates. O que torna a progressão multi-sistema tão atraente é que o ato de adicionar permanência em ambos os lados ajuda muito a melhorar a capacidade de repetição. Então mesmo que o jogador esteja jogando os mesmos mapas ou os modos de jogo repetidamente, ele pode usar novas armas e habilidades para quebrar a monotonia e "jogar diferente".

Ainda sobre progressão, apresentar ela, tanto para o time como para os jogadores pode ser complicado. Algumas sugestões de como podemos começar o jogo são:

1 - Os jogadores começam do zero (ou nível 1) sem habilidades e equipamentos

2 - Os jogadores têm várias habilidades que são apresentadas a eles no início do jogo, mas tudo tem que ser desbloqueado com o tempo. O mecanismo de bloqueio pode ser experiência, dinheiro ou algum outro fator que possa evoluir.

3 - Os jogadores têm várias habilidades, mas não sabem como usá-las (a história pode ajudar eles a descobrirem, ou talvez “era tudo um sonho”)

4 - Os jogadores têm um poder significativo que podem usar desde o início, mas logo depois do início do jogo “voltam pro zero”, já que a história do jogo é estruturada como um flashback, memórias antigas do personagem

Não importa qual será o método que você escolher, certifique-se de que a progressão seja justa e satisfatória para os jogadores. Eles estão dispostos a tolerar algumas definições do game designer no início de um jogo (por exemplo, o “Início do zero”), mas quem estiver jogando gosta de sentir que está avançando rapidamente, ganhando coisas novas, como armas, equipamentos e habilidades. E o que se sabe de fato é que tudo é “alterável”, a progressão do jogador e do jogo com certeza irá mudar ao longo do desenvolvimento do projeto.

Ao escrever um GDD, algumas pessoas confundem uma Game Bible, ou Bíblia de um jogo. Por isso, o GDD não precisa ter tudo nos mínimos detalhes que envolve o jogo, seu “universo”. Um documento extra deverá ser criado caso houver essa necessidade. Especialmente se as informações sobre o seu universo e personagens forem compartilhadas com outras pessoas de outras áreas (como as que trabalham em materiais de marketing, como trailers, adaptações de quadrinhos e produtos derivados no geral), mas lembre-se que essa bíblia não tem nada a ver com a jogabilidade do jogo.

E por mais que escrever um GDD leve muito tempo e esforço, poucas pessoas da equipe vão querer lê-lo de fato. Por quê? Porque a maioria dos GDDs são documentos muito longos e intimidantes cheio de informações que alguns acham "desnecessárias". Em grande parte dos casos, os colegas tem interesse nele, mas ninguém queria perder tempo lendo. Então, se ninguém quer ler meu projeto, por que estou gastando todo o meu tempo escrevendo? A verdade é que, eventualmente, você precisará ler. Criar documentação vai te ajudar tanto quanto seus companheiros de equipe. Ter o jogo "na sua cabeça" só vai fazer você esquecer de vários detalhes importantes. E como já sabemos que um GDD não tem forma "oficial" ou modelo pronto, cada designer encontra o que funciona melhor para ele.

Por exemplo, uma ideia é desenhar as features do jogo. Para alguns programadores e artistas que vão trabalhar nas suas ideias, entender conceitos fica mais fácil e rápido quando se ilustra o que deverá ter no jogo. Com pequenas ilustrações - simples e sem muitos detalhes - é possível que o time compreenda imediatamente o que você quer. E não se acanhe com "meus desenhos são muito ruins", até boneco palito comunica informações de maneira clara e objetiva

Não importa como você comunica suas idéias, contanto que seja claro, é o que vale. Existem muitas técnicas que você pode usar para transmitir essas informações:

- Diagramas: Se a habilidade de desenhar não é o seu forte, diagramar é sempre útil. Usar formas e cores para representar os elementos do jogo

facilita o entendimento. Certifique-se de incluir uma legenda para que os leitores saibam o que cada cor, ícone e forma significa.

- Storyboards: Assim como os filmes, a jogabilidade pode ter um storyboard. Não importa se você pode desenhar imagens detalhadas ou figuras bem simples; o que vale é o velho ditado "uma imagem vale mais que mil palavras." Você pode usar storyboards de filmes ou desenhos já publicados, até histórias em quadrinhos.

- Animatics - os diagramas e storyboards podem ser animados. Embora essa abordagem exige mais tempo, ver suas ideias em movimento deixa pouco espaço para interpretações erradas.

- Tabelas - Utilizar tabelas para montar as ideias ajudam a esclarecer atributos e números que envolvem o que está em jogo. Isso pode ficar mais claro em um comparativo com linhas e colunas.

Lembre-se que as palavras também são muito poderosas. Certifique-se de fornecer exemplos em termos muito específicos para os elementos que são importantes no GDD, especialmente quando se referem a personagens ou mecânicas. É muito comum utilizar referências de outros jogos.

Criar todos esses documentos de design é importante, mas suas ideias não significam nada se você não é um game designer responsável. Arme-se com este conselho que seu projeto será muito mais tranquilo a longo prazo. Os cineastas usam scripts. Os arquitetos usam plantas. Os músicos usam partituras. Portanto, os desenvolvedores de jogos usam o GDD. Faça-o certo e o resto do caminho será super tranquilo.

Resumirei algumas dicas para dar início ao GDD. Além de Docs do Google Drive, ou documentos do Onedrive, temos o Nuclino, uma ferramenta online e totalmente colaborativa no estilo Wiki para compartilhar conhecimento, documentos e notas (incluindo um GDD completo). Melhores práticas: Mantenha a documentação do jogo leve; escreva o GDD de forma colaborativa; o documento deve evoluir junto com o projeto; use recursos visuais sempre que possível.

Sabe-se que não existem dois documentos de design iguais. No entanto, um modelo - ou template - de GDD pode ser um bom ponto de partida. No material de apoio dessa aula estou incluindo esse documento em um .doc pra poder ser utilizado ou analisado por vocês. E lembrem-se: Dominar a língua inglesa é uma habilidade essencial para um game designer, diversos softwares e engines são usados em inglês, documentos em inglês atingem "o mundo inteiro" pela língua ser universal, e um jogo feito no Brasil não pode ser somente em Português Brasileiro.

Atividade extra

Artigo com Game Design Document Template do Nuclino:
Link: https://www.nuclino.com/articles/game-design-document-template

Referência Bibliográfica

BATES, Bob., Game Design Second Edition. , Premier Press, Boston MA. 2004

FULLERTON, Tracy., Game Design Workshop. 3rd Edition, NW, CRC Press. 2014

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, Taylor & Francis Group; New York, 2015

SOLARSKI, Chris. Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design. CRC Press, Taylor & Francis Group; Boca Raton, FL, 2017

Ir para exercício